

- Instrukcja do edytora

Indeks:

1. Wstęp

- 1.1. O programie
- 1.2. Brakujące elementy

2. Tworzenie mapy

- 2.1. Tworzenie nowej mapy
- 2.2. Odczytywanie/zapisywanie

3. Edytowanie mapy

- 3.1. Umieszczanie terenu i obiektów
- 3.2. Modyfikowanie obiektów
 - 3.2.1. Miasta
 - 3.2.2. Ruiny i świątynie
 - 3.3.3. Grupy

4. Niektóre elementy menu

5. Obsługa graczy

6. Obsługa zdarzeń

- 6.1. Wprowadzenie do systemu zdarzeń
- 6.2. Edycja systemu zdarzeń
- 6.3. Lista dostępnych zdarzeń
- 6.4. Lista reakcji
- 6.5. Lista warunków
- 6.6. Przykłady

7. Ręczna edycja scenariusza

1. Wstęp

1.1. O programie

Ten dokument opisuje edytor map. Został on dodany w wersji 0.3.5 i w chwili pisania tego tekstu wciąż jest niekompletny i dość prymitywny, ale mimo wszystko mam nadzieję, że praca z nim będzie niosła odrobinę zabawy. Jeżeli natraficie na błąd lub uznacie, że brakuje jakiegoś bardzo ważnego elementu dajcie znać na email. Poniższy dokument może być nieaktualny, choć powinien być uaktualniany z każdą kolejną wersją gry.

1.2. Brakujące elementy

Edytor jest efektem trzymiesięcznej pracy jednego człowieka, który pod koniec był już tym zajęciem odrobinę znużony i dlatego ma nadzieję, że darujecie mu garść brakujących funkcji. Wszystkie zostaną zaimplementowane w kolejnych wersjach edytora, a na chwilę obecną część siódma wyjaśnia jak można osiągnąć niektóre rzeczy niemożliwe do zrobienia edytorem.

Z elementów ogólnych brakuje:

- raportu o świątyniach i ruinach
- obsługi klawiaturą
- momentami sensownego layoutu i ergonomi
- prostej obsługi systemu zdarzeń (ponieważ jest to efekt samego systemu prawdopodobnie nie ulegnie to zmianie)

Brakujące funkcje:

- nie można ustawić aktualnego poziomu punktów życia jednostek, wszystkie zaczynają na maksimum (tzn są w pełni zdrowe); to samo dotyczy punktów ruchu
- nie można rozmieszczać przedmiotów
- nie można przydzielać bohaterom początkowych zadań
- nie można przesuwać umiejscowionych obiektów, obiekt można usunąć i utworzyć w nowym miejscu
- nie działa obsługa wersji, jeśli zmieni się wersja zapisanej gry trzeba ręcznie edytować plik scenariusza

2. Tworzenie map

2.1 Tworzenie nowej mapy

W menu plik wybierz "Nową mapę". W pierwszym oknie dialogowym można wybrać zestaw terenu (obecnie tylko domyślny), rozmiar i styl wypełniania. Można zdecydować się na styl specjalny "Losowa mapa" który tworzy kompletną mapę do edycji (z miastami, ruinami i całą resztą). Rozmieszczenie terenu i ilość budynków można ustawić w kolejnym oknie, ale nazwy budynków będą zawsze domyślne.

Alternatywnie możesz wczytać plik "random.map" z katalogu w którym znajdują się zapisane gry, aby edytować grę z ustawionymi graczami, wydarzeniami i nazwanymi budynkami. Będzie to ostatnio grana losowa gra.

2.2. Odczytywanie/zapisywanie

Menu plik umożliwia również odczytywanie i zapisywanie gry. Wszystkie pliki z mapami muszą mieć rozszerzenie ".map" w przeciwnym wypadku nie będą widoczne w oknie "odczytaj".

Opcja "Zapisz" zapisuje mapę pod ostatnio wybraną nazwą pliku (czyli tą z której ostatnio odczytywano lub zapisywano mapę) jeśli takowa nie istnieje program wywołuje opcję "Zapisz jako" w której możesz wybrać katalog i nazwę pliku w której chcesz zapisać mapę. Rozszerzenie ".map" zostaje dodane domyślnie jeśli nie zostało podane w nazwie.

Instrukcja do edytora (last edited 2007-04-16 11:16:19 by ulf)